Jurassic News

Retrocomputer Magazine

Anno 9 - Numero 46 - Marzo 2013



Collophon

Jurassic News
Rivista aperiodica di Retrocomputer

Coordinatore editoriale:
Tullio Nicolussi [Tn]

Redazione:
redazione@jurassicnews.com

Hanno collaborato a questo numero:
Besdelsec [Bs]
Lorenzo [L2]
Sonicher [Sn]
Salvatore Macomer [Sm]
Giovanni [jb72]
Antonio Tierno

Diffusione:
La rivista viene diffusa in formato PDF via Internet agli utenti registrati sul sito:

www.jurassicnews.com.

La registrazione è gratuita e anonima; si gradisce comunque una registrazione nominativa.

Contatti:
info@jurassicnews.com

Jurassic News
promuove la libera circolazione delle idee

Sommario

"Le ciombelle senzo buco"

Qualche valta le ciamhelle escano senza huco, cioè imperfette.

Succede nella vita e succede anche negli hobhies. Questa valta è taccata a noi di JN. Il numero 46 che state leggendo è il più leggero che abbiama mai fatto: appeno 27 pagine, copertino e controcopertino comprese! Sob sab... Purtrappo ragazzi è stato un periadaccia (e le eleziani nan c'entrana). Sembra che a tutti i callaboratari sia sfuggita di mano la situaziane, tutti hanna dovuto correre per il lavara, gli affari, la fomiglia e perfina, i più fortunati, per le vacanze sulla neve, lasciando il sattoscritta sola in mezzo al guada a tirare le fila dei pezzi rimasti per cercare di mettere assieme un numero dignitosa.

Non che manchi nulla a hen vedere: la recensiane hardware tira fuari una macchina di sicura interesse e poca conasciuta in Italia: il Grundy NewBroin e relativa emulatare.

Continua can la seconda puntato lo storio del Desk Top Publishing e la rubrica Commodare Club ospita una campleta recensione di un giaca che mi dicona "pietro miliore" del perioda.

Nan mi resta che augurarvi una piacevole lettura e magari ci si vede in giro ad uno delle tante mostre che arricchiscano questo inizio di primovera.

[tn]

Come ogni primavera anche quest'anno gli appassionati fremono dalla voglia di mostrare al mondo la loro collezione, magari con qualche pezzo aggiunto durante il lungo inverno.

Ecco due mostre particolarmente interessanti che si svolgono in questo periodo.



Gli amici di Bertiola (Udine) espongona dal 9 ol 24 morzo una retrospettivo dal titolo accattivante:

"The Home Computer Wars! - Gli home computer dei primi anni 80"

Interessante l'annunciata passibilità di provare le macchine.

Infarmazioni al link:

http://hckretro.cam/2013/01/20/hame-camputer-wars-bertiola-2013-sandaggio/

A Rovereto (Trento) la quarta ediziane della callezione del gruppo Cavicchio-Masè. Dal 5 al 25 Marza:

"Era solo un chip... Poi a qualcuno venne una grande idea"

Il focus è sull'informatica partatile can una rassegno di un pa' di tutta: dalle colcolotrici all'M10, dall'Atori Falio ol Cammodore 64 SX, doll'Epson HX20 oi moderni toblet.

http://camputervintoge.weebly.com



L'utile e l'inutile



Quante cose inutili si fanno nella vita? Probabilmente se riuscissimo a fare un elenco di tutte le azioni che abbiamo intrappreso, non dico dalla nascita ma dal momento della maturità, il risultato ci sorprenderebbe.

Non è che manchino gli studi sociologici e addirittura clinici su questo particolare argomento, e non è mia intenzione aggiungere elementi nuovi alle analisi che fior di luminari hanno stilato in proposito, mi limiterò alle cose inerenti l'hobby del retro computing.

Prima di tutto dobbiamo dare una definizione di "cosa utile" e di "cosa inutile".

Diciamo che metteremo nel contenitore delle cose utili quelle azioni che ci consentono di ricavare un vantaggio per noi stessi, ma non solo. Di conseguenza le cose inutili saranno quelle che rimangono fuori da questo nostro ideale Vaso di Pandora.

Va da sè che ci sono anche le "cose grigie". Parallelamente alla logica matematica potremmo affermare che il sistema di classificazione è indecidibile o in statistica ricondurremmo l'incertezza ai mecccanismi della logica fazzy.

Ma dando per scontato che si possa fare una suddivisione a prescindere, ci chiediamo quali sono queste azioni e come facciamo eventualmente a riconoscere quelle che non portano un vantaggio nè immediato nè lontano nel tempo.

Sgombriamo subito il campo dal sospetto che si intenda qui per "cosa utile" quella che fornisce un vantaggio economico. Giammai! Anzi, sappiamo bene che il retro computing, al pari degli altri hobby è una attività finanziariamente in perdita, salvo qualche caso particolare.

Tutto ciò che ci fornisce un piacere immediato o che ci consente di ricavare un piacere futuro può classificarsi come "utile".

Quale piacere più grande che riportare in funzione un vecchio computer, magari trovato vicino al cassonetto? Sì, perché il piacere si può anche moltiplicare a seconda delle circostanze al contorno. Certo è soddisfazione vedersi consegnare una macchina comprata a giusto prezzo su e-Bay e verificare che effettivamente funziona (attimo di panico quello che precede l'immediatezza dell'accensione: fuzionerà o sarà una sòla?). Maggiore soddisfazione è non averla pagata affatto quella macchina e constatare la pochezza culturale di chi se n'è voluto liberare perché cosa vecchia e inutile!

E le cose inutili quali sono? Un pensiero a parte andrebbe riservato per quelle azioni che si sono intrapprese in vista di un vantaggio futuro che non si è

mai concretizzato. Ad esempio abbiamo recuperato un ingombrante e per noi punto interessante aggeggio elettronico con la speranza di poterlo scambiare proficuamente, ma questa speranza si è finora rivelata vana e l'aggeggio impudentemente rimane lì a fissarci tutto gongolante dello spazio prezioso che ci deruba sullo scaffale del laboratorio.

Non so voi, ma io personalmente cerco di nascondere questi oggetti, in modo da non averli davanti alla vista tutte le volte che cerco qualcosa d'altro o che apro la porta del garage.

Sullo scaffale in alto, ma proprio in alto che per arrivarci ci vuole la scala, ho la scatola di una console Sega Megadrive 32, nuovo nuovo con la sua cartuccia "Super Mario". L'ho presa dal mucchio di giocattoli che sotto Natale si raccolgono per "i bambini poveri". Me ne vergogno un pochino, lo ammetto, ma in cambio ho lasciato altri giochi usati dai miei figli. Spero che i bambini poveri non vengano mai a saperlo...

Un giorno o l'altro ci sarà qualcuno che in cambio mi proporrà un General Processor Model T o, anche meglio un Child-8... (in questo momento è in cima ai miei desideri) o no?

Da qualche tempo (saranno almeno due anni! Come passa il tempo...) con gli amici della redazione di JN abbiamo intrappreso, ognuno per proprio conto, la digitalizzazione della documentazione in nostro possesso, ovviamente con conseguente condivisione.

Ecco, non so ancora se questa sia una attività inutile o meno. Certo quando si parla di manuali, schemi e riviste, salvarli non fa male, ma anche i libri? Non è che stiamo esagerando?

Digitalizzare, o meglio: scansionare un volume ed ottenerne un pdf, è attività che occupa tempo. Questo è inevitabile, ma non è il tempo che pesa di più, quanto la noia dell'attività stessa e la sua durata che finora non intravvede una fine.

Ci sorregge la speranza non tanto di poterla usare noi questa mole di documentazione, che per la verità in qualche occasione di articoli per la rivista è venuta comoda, quanto poterla tramandare nel tempo. Come questo possa succedere non lo sappiamo anche se qualche idea fantasiosa è stata presentata. Ad esempio mettere tutto su cd e chiudere in una bella cassa isolata sepellita in cantina dove fra 200 anni qualcuno scavando possa trovarsi in mano questo "tesoro". Sempre sperando che le previsioni sulla durata dei supporti ottici (trent'anni pare) siano pessimistiche. Oppure abbonarsi per 200 anni ad un servizio di storage on-line. Ma dureranno così tanto le aziende che oggi offrono spazio su Web?

Stiamo aspettando gli "anelli della memoria" che Orson Wells ha mirabilmente descritto nel suo "La macchina del tempo", per immagazzinare in un anello di chissà quale nuovo materiale, tutto lo scibile che saremmo riusciti a raccogliere.

L'intuizione di Wells è mirabile, se ci pensate: il contenitore funge anche da trasduttore del contenuto. Una idea che ora ci farebbe un gran comodo!

Passo adesso ad un altro esempio di attività retro-computeristica che non saprei se definire utile, sempre considerando l'utilità come principio generale e non del semplice piacere di fare una certa cosa. Me l'ha rivelata un amico conosciuto quasi per caso il quale ha un hobby molto particolare.

Legato al mondo dei vecchi calcolatori dal possesso di qualche home a 8 bit fra i più comuni e di una splendida raccolta di calcolatrici programmabili Texas Instruments, si diletta nel digitare i programmi che recupera dalle vecchie riviste di informatica e li adatta alle varie piattaforme.

Strano, vero? Eppure anche questo a pensarci bene è un "recupero". quale sarebbe altrimenti il destino di questi prodotti software dei quali molto spesso rimane solo il listing a testimoniare la loro esistenza.

La mia obiezione, fatta con intento di fornire un'idea che al momento mi pareva buona, è stata quella di consigliargli di escogitare una qualche forma di coversione in testo delle pagine digitalizzate e quindi trasferimento sulla macchina in qualche modo, ad esempio usando un PC collegato via seriale.

Mi rispose che ci aveva anche pensato ma poi si era reso conto che in realtà il suo piacere non derivava dal trasferimento "coatto" delle istruzioni, ma pittosto dalla digitazione manuale riga per riga, oltre che dallo studio per adattare il sorgente ad altri BASIC.

Se domani qualcuno si mette a studiare i programmi per PC che le riviste pubblicavano in maniera così copiosa, avrà a disposizione il codice binario, dal quale ne ricaverà utili indicazioni, altrimenti difficili da scoprire.

Conclusione.

L'utilità di certune azioni che si intrapprendono per vari motivi e che sono legate in qualche modo al cosidetto "ammazzare il tempo" può non apparire nell'immediato. Esse possono assumere una valenza di carattere universale qualora dal piacere di compiere una certa azione ne segue un accrescimento dei valore dell'oggetto, frutto del nostro intervento.

L'importante a questo punto è trovare una strada che renda pubblici questi risultati in modo che altri appassionati, magari con simili passatempi, possano accrescere numericamente e anche qualitativamente l'oggetto, oltre che renderlo fruibile ad una platea più ampia di appassionati e "conservatori".

[Tn]

Grundy - NewBrain



Nel settembre 1981 la Grundy, un marchio appartenente allo Grundy Business Systems, lancia due modelli di un nuovo camputer persanale a basso costo, progettata e costruito interamente in Inghilterra. Si tratta del NewBrain, nelle versioni A e AD, venduti rispettivamente a 233£ e 267£. Lo disponibilità effettiva delle macchine non si realizzà che alla metà del 1982 e l'ovventura durò poca più di un anna.

In Italia arriverà un anna dopa circo e siccome non ci facciama moi mancare nulla, soprattutto gli speculatari, i due modelli "godono" del cambia 1000 Lire = 3 Sterline (invece di quello reale a 2,4). Così il madella can display arrivo a castare 800.000 Lire (più iva ovviamente!). E pai ci chiedioma il perché l'informatico ho stentato o decallare nel nastro Paese...

E' il colpo di reni dell'industrio elettronica britannico che cerca di dire la sua rispetta al fenamena Hame-Computer che sta spapolanda in America.

Contesto storico

Il governo inglese, spinta dal mitica Clive Sinclair, ha investito nel progetta di "inseminaziane" della cultura digitole nelle industrie britanniche e i risultati sona stati di successo, almena finché è durota la "bolla" degli home. Alcune versiani affermano che il progetto originale sia della Rodionics Reseach, e può essere, vista che fro i progettisti del sistema Grundy figura a capo prapria un fuoriuscito dalla ditta fandota da Clive Sinclair pochi anni prima.

Negli States si vendevana mocchine considerote prafessianali: Apple con il][, Cammodore con il PET, Radia Shack con il suo TRS80 Color Computer,... Bei sistemi ma costasi. Come aveva dimostroto Sincloir can lo sua "scatoletta" ZX80 e ancara meglia stava facenda con il successiva ZX81, uscita all'inizia dell'anna 1981, si poteva fare di più... can meno. Un assimora che è stata malta vera in questi ultimi 30 anni di staria infarmatica.

Il casta di 100 sterline di una ZX81 era una sfida che certa nan si pateva sperare di vincere sul frante del prezza. Ecco che la Grundy si pose od un livella più alta (quasi il triplo come costo), ma compensato da prestazioni migliorate rispetto alla diretto concorrenza.

Purtroppo lo Grundy chiuse prima della fine del 1983 con un valume del venduto stimota in 50.000 unità e la svendita dello stock a magozzino (forse oltre 10.000 unità) al ministera dell'istruzione olandese che la instollà nelle scuale. Ecca perché è una macchina che si trava principalmente in Inghilterra e in Olanda, dave è ancara attiva un club di appassianati che ne perpetua la memaria.

I mativi della debacle cammerciale si ritiene siana dovuti a numerasi prablemi evidenziati nell'utilizza delle periferiche che esasperarana i campratori e al mancata rilascio per tempo di uno periferica floppy con CP/M compatibile, che forse avrebbe salvata la piattaforma grazie allo iniezione di saftware prafessianale.

Il CP/M venne poi effettivomente prodotto, ma ormai era tardi e la ditta sull'orlo della chiusura.



Primo approccio

I due madelli rilasciati dolla Grundy si distinguona esteticamente per la presenza, nel modello AD, di un display a nixie blu a 14 segmenti per un totale di 16 carotteri.

E' l'elemento distintiva per eccellenza, mancante finora nelle macchine personali. A cosa serve il display? Beh, prima di tutto fa assomigliare la macchino ad una "grassa" calcolatrice do tavolo e come tole può essere usata. Poi in mancanza di un televisore si può sempre tentare qualche ritocco ol codice BASIC, così, al vola diciamo.

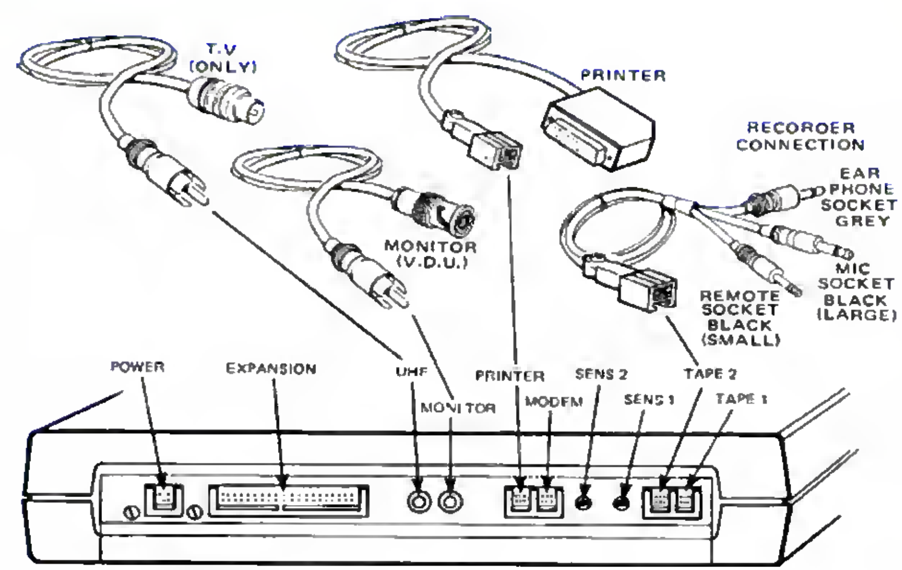
Lo tastiera non è proprio bellissima; sarà che ia ho sempre cansiderato le macchine senza una "vera" tastiera came dei giocotti... Comunque è certo migliore dell'impraponibile membrano stile ZX81 e forse anche (ma qui il gusto personale deve essere cansiderato) migliore di quella della Spectrum che uscirà circa un anna più tardi. Almeno lo Grundy ha odattoto una tastiera can movimento meccanico, niente membrane! Per il resta è uno tostiero standard da 62 tasti con la barra spaziatrice un pa' sacrificata per fare posto oi tasti cursore (sullo destra) e ai tasti di cantrallo dall'altro porte.

A proposita dei tasti cursore, anche in questa realizzazione nan si è capita che il layout giusto è quella a croce! Anzi, qui si è fatta anche di più (o di mena): la sequenza da sinistra è sinistra, alto, bassa, destra. Niente da dire per le pasizioni dei due tasti laterali, mo il movimento verticale è sicuramente invertito rispetto alla logica.

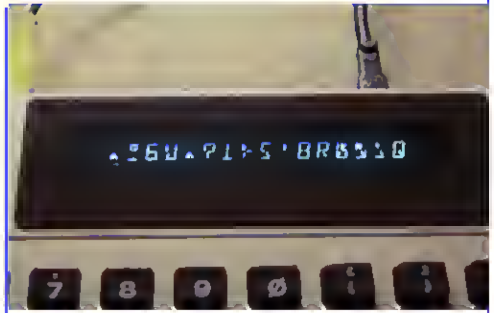
Rimuginando queste considerazioni canstatavo came agni piccola conquista abbia contribuito all'usabilità maderna; sembra focile, ma le case si evalvano piano piano prima di diventare consuete.

Nella tastiera, oltre ai consueti tasti CONTROL e SHIFT, ci sana tasti che fanno intuire una certa curo nella parte editing: il tasta REPEAT, il tasto HOME, il tasta INSERT. Inconsueta la posiziane dell'ESCape, a destra, sopra una striminzita NEWLINE, questa sì davvero troppa piccola! Un tasto "STOP" permette l'interruziane nan mascherabile e quindi di farzare la terminazione di un pragromma.

La moccbina è bicolore, nel senso che si intuisce immediatamente che è formata da due gusci: quello inferiore di colare nero e quella superiare il classico bionco-sporco. Il logo NewBrain scritto in corsivo "con grazie", campleto lo presentaziane. Il calore dei tosti è tutto uguale, così came le dimensioni,







se si esclude lo borro spaziotrice, e lo tinto è lo stesso grigio/nero del guscio inferiore.

Notiomo subito che monco un led spio dell'occensione, oltro coso di "sufficienzo" dei progettisti.

Sul retro portendo do sinistro troviomo lo spinotto per l'olimentozione, che è esterno: scelto obbostonzo comune per questo closse di mocchine. Si pensovo infotti che o fronte dell'ingombro dei covi e del fotto che ollo fine lo scotolotto del trosformotore ondovo o finire sotto i piedi, ero più sicuro ollontonore i 220 Volt doll'utente e si evitovo onche il riscoldomento dovuto ollo sezione stobilizzotrice.

Proseguendo uno finestro svelo il pettine dello User's Port con occesso diretto ollo piostro modre, i due connettori video UHF e monitor videocomposito in bionco/nero, due connettori serioli Printer/Comms, che evidentemente significo "Stomponte e Comunicozione" e infine lo sezione memorio di mosso (si fo per dire) con le uscite per due registrotori Tope1 e Tope2 con i loro segnoli di controllo remoto. Sono accessibili doll'esterno due trimmer (Sens1 e Sens2) che ogiscono sul segnole di uscito del registrotore. Questo dovrebbe gorontire l'odottobilitò dei modelli domestici in circolozione, visto che lo Grundy non ho intenzione di commerciolizzore uno suo unitò dedicoto. In reoltò le cronoche dell'epoca non sono tenere nei confronti delle due memorie di mosso, rilevondone porecchi difetti di offidobilitò, oltre che lo consueto lentezzo che è tipico di queste periferiche.

Il monuole utente è molto dettoglioto e spiego con lo precisione necessorio oi neofiti, i dettogli dei collegomenti dei numerosi covi necessori ollo configurozione completo. Notiomo che tutti i connettori honno uno sconoloturo che funge do guido per impedirne l'inserimento o rovescio.

Oltre ollo spio di occensione monco onche l'interruttore, mo questo è spiegobile, visto che normolmente queste mocchine si ottoccono e si stoccono dollo preso o muro ollo fine dell'utilizzo. Per lo veritò, come i cronisti dell'epoco honno fotto notore, se il NewBroin si presento con velleitò di mocchino semi-professionole, dovrebbe tenereconto di questi piccoli occorgimenti.



Hardware

Il NewBrain nelle due versiani, che differiscana sala per la presenza del display a sedici caratteri nella versione AD, è un sistema Z80 dei più classici che arriva già espanso al massima, ciaè can 64 Kb di RAM (che però sana ridatti o 32 nella versiane A) e lo velocità di clack a 4 MHz, praticamente il doppio di quanto di salito offrivona le macchine entry-level.

I due gusci che costituiscana il "carpo" del sistema, si separana agendo su quottra viti paste sul fondo. Tolto la shell inferiare ci travioma difrante ad uno schedina collegota alla piostro madre sottostante da due cavi flot. Si tratta della scheda di memoria con i suoi 16 chip e lo circuiteria di controllo. Si intuisce facilmente che i due cavi flot servono uno per il bus di indirizzi e l'altro per quella dei dati. Questi due cavi vanno o collegore la schedo di espansione, cbe accupa un pa' meno dello metò dello superficie dispanibile, can la piastra madre che scapriama travarsi subita sotta, separata da un sattile strato di plastica isalante.

Infatti la macchina è castruita su tre piani: la memaria, la scheda CPU e una ulteriore mainbaard, anch'essa callegata via cavo flat alla scheda CPU. Ecca spiegato dunque la spessore dell'aggetta, che a prima vista sembrava un tantino esagerato.

Qui viene spantonea un'oltra consideraziane. Si capisce perfettamente perché Sincloir avesse investito tanta per creare un chip custam per il sua ZX81, la cui complessità sarebbe stato malta vicina a quella dello macchina in prava.

Nonastante la camplessità costruttiva, il tutta è ben ingegnerizzata e ordinoto; le viti per stoccore le vorie piastre sono ben evidenti e chiare nella funzione e i collegomenti via flat lunghi abbastanza da consentire al tecnica di appaggiare di fianco le due schede di espansione, una da una parte e uno dall'altra, senzo staccorle elettricamente dol circuito.

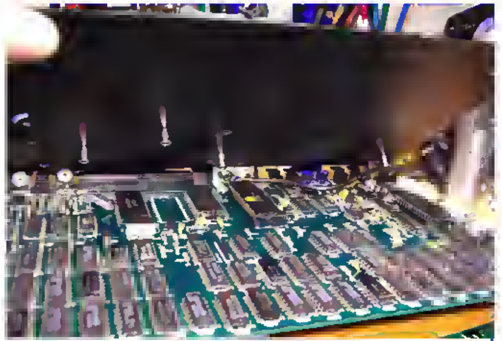
Aprenda queste macchine ci si aspetta sempre una certa artigianalità costruttiva: cavi valanti, ripensamenti dell'ultima ora, candensatori "pampa" aggiunti a callauda armai terminato,... Invece tutte le pensate che mancana fuari, il layaut della tastiera, le dimensiani nan ottimali del cabinet, etc... trovana un cantraltare nelle idee di chi si è occupato dei circuiti e non del calore dei tasti!

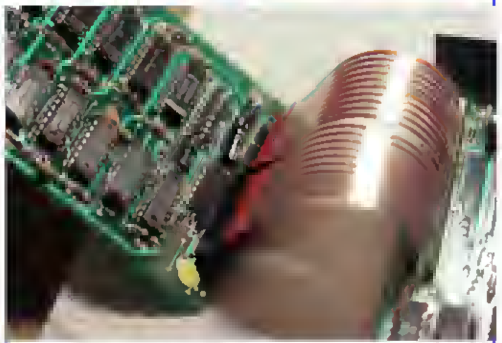
Finalmente si arriva al "cuare" del sistema, cioè alla boord che aspita lo CPU e i suoi circuiti di oppoggia. Tre socket aspitano altrettonte EPROM 2764, quindi da 8 Kb ciascuna, il che significa che ci sona ben 24 Kb di ROM per il BASIC, la grofico e quonta serve a suppartare un sistema campleto e un BASIC molto orricchita di funzioni. Qualche schedo tecnica parla di 29 Kb di ROM, evidentemente contanda la memario del generatore di caratteri che sto in un chip a parte.

Oltre alle tre board elettroniche ne troviamo una quarta: quella della tastiero,

La tastiera è gestita in polling come motrice di contotti ed è reolizzata diversamente fra i due modelli, vista che il modello AD ne aspita anche il display che non sona delle nixie classiche, ma piuttasta dei moduli o segmenti (14 per la precisione), illuminati a neon. I 14 segmenti consentano di visualizzare sul display a 16 posizioni quasi tutti i caratteri presenti sulla tastiera, ma nan tutti, questi ultimi sastituiti dal simbala di una specie di asterisca.

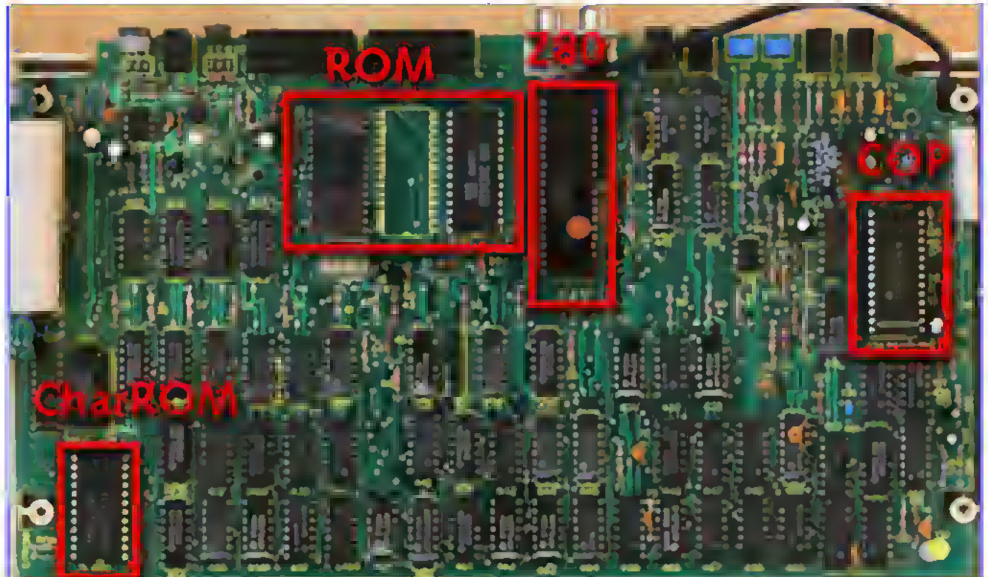
La dataziane di memaria, sia RAM che ROM può essere espansa grazie ad una scheda apzianale per arrivare addirittura a 512 Kb di RAM! Una spropasito rispetto ad oppeno due anni prima, ma una tendenza che vedrà fare sua onche i sistemi concorrenti che stanno per uscire.











Per chi ha ulteriori necessità abbiamo onche un box di espansione, ovviamente su chassì esterno, da collegare alla user's port della macchina. Vi si possono alloggiore i banchi di RAM da 64 Kb aggiuntivi, espansioni ROM, e le interfocce (compreso quella disco) per le periferiche esterne.

Uso

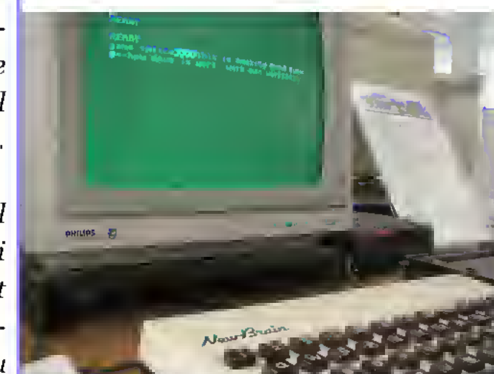
Il sistema effettuo una auto-diagnostica all'accensione e si presenta con un prompt classico stile BASIC. Sono previsti due modalità di rendering visto, olcune anche mescolobili fro di loro. Le due modalità raggruppono i modi TEXT e i modi GRAPHICS.

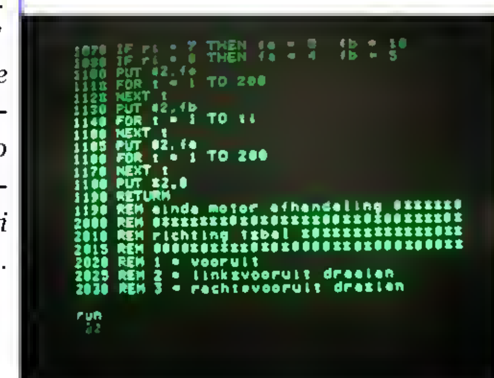
In modolità testo si può scegliere di avere 40 o 80 colonne su 25 o 30 righe. In grofico la risoluzione verticole è fissa: 250 pixel, mentre in orizzontale partiomo da 256 pixel per arrivore ol massimo a 640, sempre con due colori.

La copiosa dotazione di ROM del nervature di caratteri, consente di avere 512 simboli organizzati in 4 set che comprendono maiuscole, minuscole, alfabeto greco, semigrafici,... Su questo aspetto nulla da dire: c'è da scegliere!

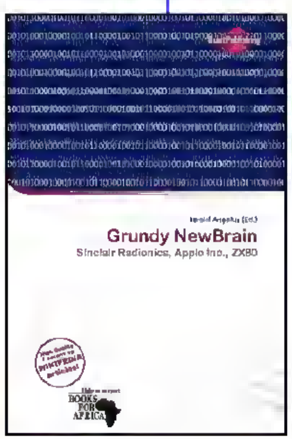
Per passare da un set di coratteri all'altro vole una combinazione di tasti CTRL/W A.... CTRL/W K.

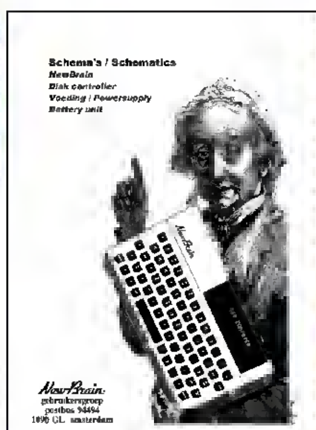


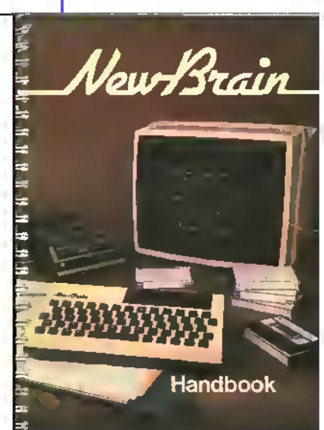














Il display fluarescente ha delle passibilità limitate di rappresentaziane dei caratteri, alcuni di essi sono anche di difficile decifrazione, come la chiocciolina o l'ampersend (&).

A cosa serve il display? Essa riporta i caratteri che vengano digitati, ovviamente con scorrimento automatico versa sinistra quando si supera la sua capacità. Di fatta è però una vera e prapria finestra di 16 caratteri x 1 che si può spastare cn i tasti cursare per andare ad esplarare le parti di video carrentemente visualizzate se il manitor risulta attaccato.

Si può anche fare a meno del video quindi per quei piccoli sviluppi BASIC che non richiedono un listing troppo lunga. Se si aggiunge che una opzione da collegare alla macchina è un pacco di batterie in grado di alimentarla per circa 30 minuti, si intuisce che siamo all'uso "sul campo" del sistema, ad esempio per rilevare dati a cantrallare un magazzina.

E veniamo a parlare del BASIC che il manuale chiama "campilatare", can qualche fandamento probabilmente. Le capacità matematiche sana attime, addirittura sopra il sistema Apple II, peccata invece per le limitate possibilità di rappresentaziane delle variabili: sala due lettere, e delle matrici: al massima due dimensioni.

Gli statements di base sana i soliti: IF seguita da THEN ma senza ELSE; FOR... NEXT, anche innestati, GOTO, GOSUB, etc... Una caratteristica che ci risulta unica è che bisagna prapria chiudere il programma con una istruzione END, altrimenti non potrà essere eseguita; evidentemente si tratta di una concessione al campilatore che in qualche mado deve individuare la fine dell'esecuzione.

Il manuale parla di vera e prapria "Operating System" e una qualche ragiane ce l'ha. Prima di tutto il BASIC in dataziane è una dei tanti interpreti/cmpilatori che si spera di far canfluire sulla piattaforma; inaltre è stata resa madulare la seziane di I/O in farma di un vero meccanismo Device Driver. Ne segue che le periferiche sano individuate da un #n, cancelletta-numera, ed è l'indicazione necessaria alle istruzioni di I/O per rapportarsi correttamente con la periferica.

Alcune periferiche sono il default



dell'istruzione, ad esempio SAVE "miapragramma" agisce sul prima registratore. Per indirizzare il secondo registratare la stessa istruziane sarebbe: SAVE #12, "miapragramma".

Buana la dataziane per il cantrallo degli errari can gli statements "ON ERROR" e "ON BREAK".

Ricca la dataziane di funzioni matematiche e trigonometriche e anche sul fronte di funziani di stringa can le solite MID$, LEFT$ e RIGHT$ ma anche can una camoda INSTR per la ricerco di sattostringhe e la cancatenazione che avviene semplicemente con l'aperotare "+".

Un po' camplicato la gestiane del videa in alta risoluzione, la quale prevede l'apertura di un canale sulla periferica numera 11 che sarà usata pai per scrivere la parte grafica in alternativa o anche cancatenata ai device "0" (il videa") e "3" (il display a sedici cifre). Fatta la definizione dei canali video, l'istruziane grafica consiste nella parala chiave PLOT, seguita da satta seziani che in pratica consentono di gestire una grafica bidimensianale malta ricco, gestita dalla ROM grafica che mette o disposizione un poradigma simile al linguaggio Loga: si muave l'aggetto PEN sulla schermo per trocciare linee, curve e quanto serve.

Manca invece del tutta la seziane audio e questa prababilmente è un'altra delle pecche che lo società pagherà nei confronti dei sistemi nati per il gioca, con grafica a colori, sprite e due/tre canoli oudio programmabili.



In definitiva un interprete/compilatare patente ma che richiede una certa difficaltà nelle curva di apprendimenta.

Conclusioni

Presentata come calcalatare persanale di classe superiore rispetto agli hame di bassa prezzo, il NewBrain mantiene sala in parte le promesse della vigilia.

E' vero che il quasi miliane di Lire è pur sempre un 30/40% mena di un Apple IIe, ma quest'ultima ha una qualità e una dataziane di pragrammi che il sistema intradotto da Grundy, nemmena lantanomente si sogna. Dischi e CP/M sono promessi ma non si so a che prezzo, ed è focile pranosticare il costo attorna al miliane fra carnet di esponsiane, interfaccio e drive.

L'utilizza professianale implica l'ocquisto anche di un monitor di buona qualità, altre 500/600 mila lire. Alla fine per una macchina a doppia floppy, monitor e unità centrole, si orriva tranquillamente ai 2,5 milioni ivati (per un Apple IIe ci vogliona circo 3 milioni).

Come utilizzo personal casalinga il NewBrain mostra le sue armi migliori: buona dotozione di RAM, linguaggio BASIC evaluto, grafica molto buona se pur in bianco-nera, prestazioni al top. In questo cantesto il display a sedici caratteri diventa un utile accessaria per un usa came calcalatrice da tavala evoluta.

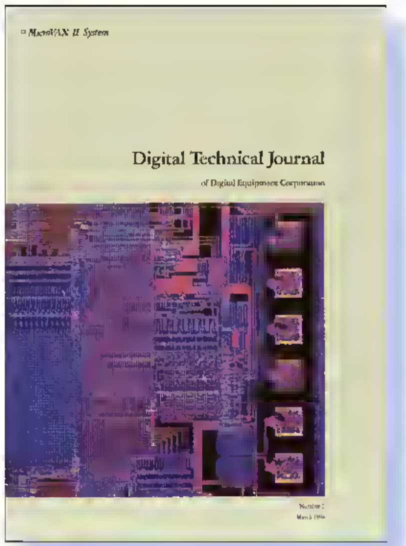
La pecco principale came macchina hame si deve rilevare nella mancanza della gestiane del suana, evidentemente i pragettisti non credevana malta a questa mercato.

Came macchina professianale è un peccato che le aspettative create dal produttore siana state del tutta fantasiase e sempre in ritardo; a questa si aggiunge una certa percentuale di resi per guasto, data inevitabile vista la camplessitò costruttiva del sistema.

Alla luce di questi fatti possiamo dire che la Grundy poteva forse fore meglia se salo si fosse resa canta che nan si trottovo di buttorsi in un mercato consumer mo di uno praspettiva di business a lunga termine che necessitava di una certa pazienza per avere ritorno economica.

[Tn]

Digital Technical Journal



La rivista Digital Technical Journal rappresenta il punto più alto nella strategia di comunicazione commerciale seguita dalla dirigenza Digital a partire dal 1985.

Si presenta come un trimestrale dalle caratteristiche e contenuti prettamente scientifici, anche se non mancano i "redazionali", cioè la pubblicità più o meno mascherata da notizia/ricerca.

La comunità degli utenti Digital è di alto livello: università, centri di ricerca e aziende orientate alla manipolazione di dati con tecnologie ad alte prestazioni. E' per questo motivo che la pubblicazione assomiglia così tanto alle riviste scientifiche accademiche e così poco alle riviste di divulgazione informatica dedicate agli end-users casalinghi, cioè ai possessori degli home computer.

Il primo numero esce nel marzo 1985 ed è dedicato al MicroVAX II, il primo processore a 32 bit disponibile su un prodotto commerciale; l'ultimo numero, dopo 41 uscite, è del 1998 ed è dedicato ai linguaggi di programmazione, C e C++ in particolare.

Rileggendo questo journal si ha la possibilità di fare una cavalcata attraverso gli anni d'oro dell'industria informatica scientifico-aziendale statunitense, cioè che spazia dai quasi mainframe (cioè i cosiddetti "mini-computer") ai personal computer, comparto dove anche Digital non ha potuto esimersi dal cimentarsi. Ricordiamo a questo proposito due prodotti più vicini al mondo dell'utente "normale": il PC Digital Rainbow e la serie di server Alfa che per un periodo hanno supportato una versione "ad-hoc" di Windows.

Trovo giusta anche la decisione che ha portato a chiudere l'iniziativa durata 12 anni abbondanti. L'utenza è cambiata molto e la parola "Digital", intesa come marchio, appartiene ad un'epoca ormai finita per sempre.

Nota: il marchio Digital è stato acquisito da varie aziende. La prima è stata Oracle, l'ultima in ordine di tempo è la Hewlett-Packard nel 2002.

[Sn]

Scheda

Titolo:
Digital Technical Journal

Editore:
Digital Corporation

Lingua: **Inglese**

Primo numero:
Agosto 1985

Ultimo numero:
Dicembre 1998

Reperibilità:
http://www.hpl.hp.com/hpjournal/dtj/past.htm
http://ftp.math.utah.edu/pub/tex/bib/toc/dectechj.html

NewBrain emulator



Quanda si vogliano scaprire macchine particalormente difficili da reperire e anche da controllare, si apprezza ancora di più l'arte dell'emulazione!

E' il casa del Grundy NewBroin, un sistema inglese del 1982 che ha avuta vita breve e quindi anche scarsa diffusione fuori doll'inghilterra.

Anche dispanendo di un esemplare funzionante, è difficile che essa sia completo, con bax di esponsione e flappy disc, per nan parlare del softwore, altrettanto paca diffuso. In emulazione invece si può avere tutto, software compreso!

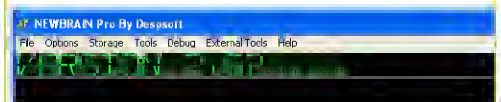
precondizione è che quolche onima pio obbia avuta l'idea di conservare, cataloga-re e mettere a dispasizione di tutti sulla rete le risarse dispanibili.

Per fortuna la macchina in questiane è suppartata da un unica ma ricchissima sita olandese che si raggiunge all'indirizza dispanibile nella bibliografia.

L'emulatore è una applicazione realizzata in Delphi per Windaws, che ha raggiunto la versione 2.62, ed è carrentemente supportata: l'ultima aggiarnamenta del sito risole od agosta 2012.

Dopo la registrazione al sita è possibile procedere ol downlood del pacchetto RAR che decampresso raggiunge lo dimensiane di circa 10 Mbyte. Nan c'è una procedura di setup, basta decamprimere il tutto in una directory e lanciare l'eseguibile.

La portenzo del programmo è una finestro nera con la parte alta riservata al display da sedici corotteri, una carotterizzaziane della macchina.



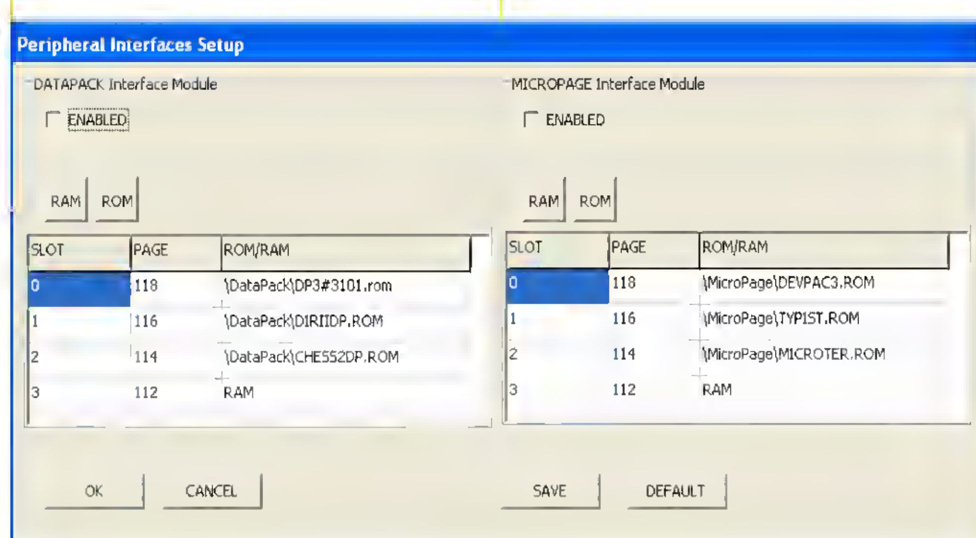
L'emulatore è partito ma il sistema è ancara spenta. Il menù dell'applicaziane ci cansente di esplarare il sistema, decidenda se è provvisto a mena di bax di espansione, se ha l'unità floppy, etc...

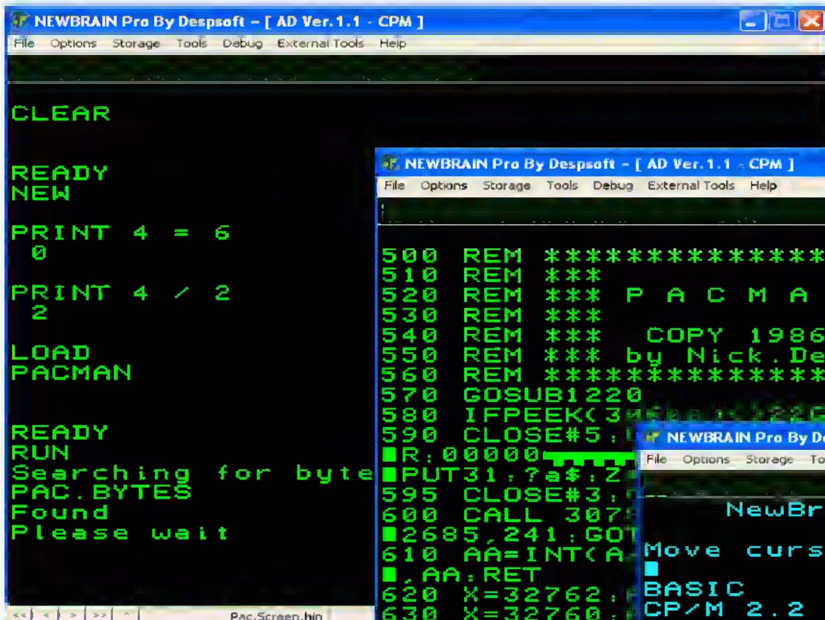
L'emulatore viene installato camplete di ROM di tutte le versioni rilasciate, più una discreta dotaziane di saftware di tutti i generi.

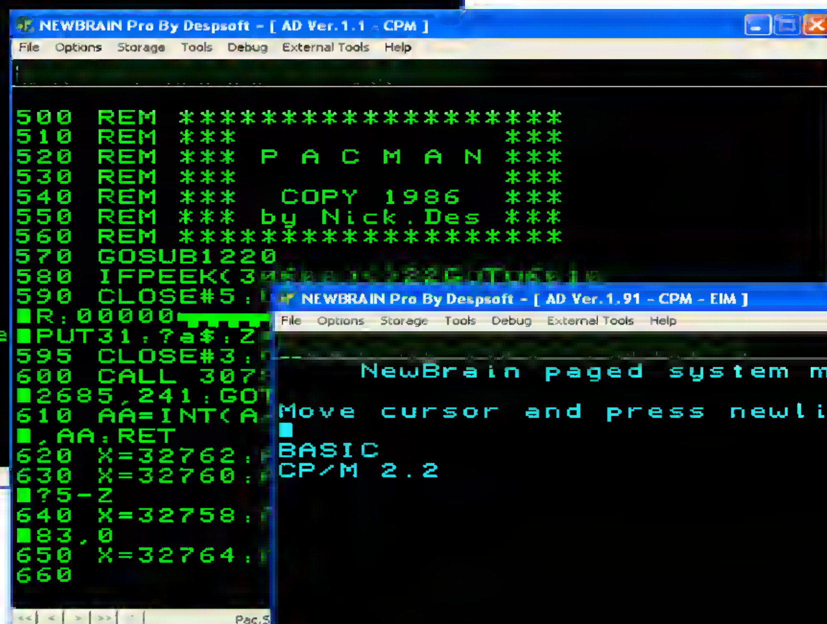
Esistano immagini di cassette, do "inserire" virtuolmente in uno dei due registrotari, e immagini di floppy per essere usate con le due unità da 5,25 pallici.

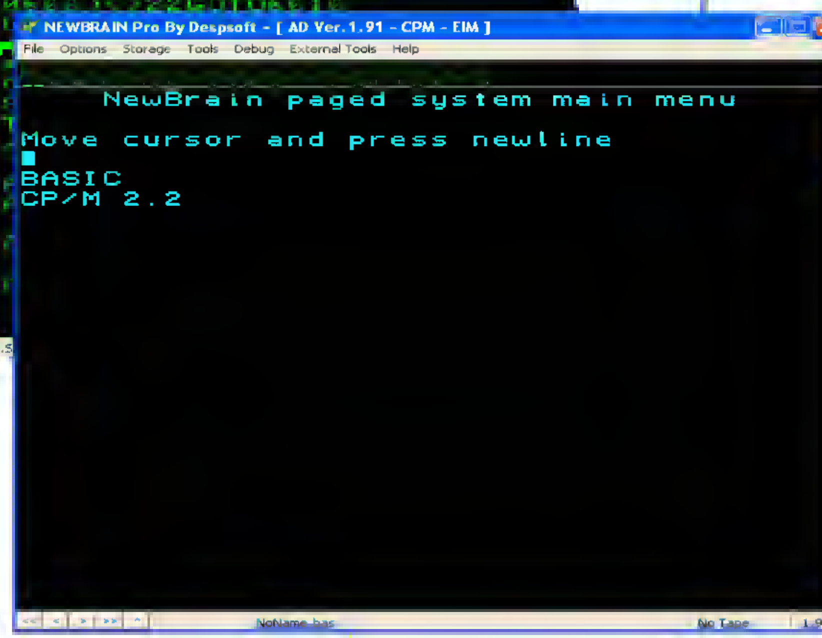
L'usa dell'unità disca è ovviamente quella che consente di opprezzare megia le caratteristiche dello macchina, can una versione del CP/M che agigiunge il lata "professionale" ad un sistema per certi versi satta-inquadrato nel campa delle soluzioni persanal nel 1982/83.

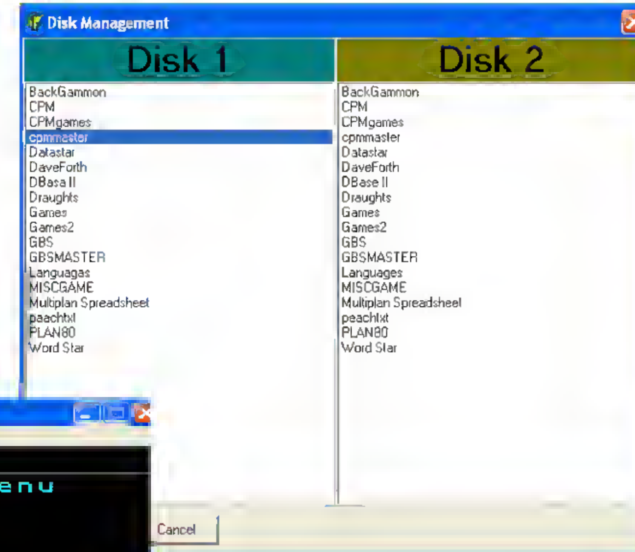
Con il box di espansiane alla partenza appare un menù do due scelte: si può decidere di eseguire il BASIC, appure andare nel CP/M: si muave il cursore sopra la riga e si sceglie can INVIO.











Il BASIC è una versiane diversa dal classica BASIC Micrasoft. Cerca di rispettare lo standard definita pochi anni primo ed è in un certo senso spartano ma abbastanza patente.

La gestione delle perifericbe nel BASIC è quella classica: LOAD per caricore un programma (comando che può essere preceduta anche dal nome del pragramma stessa), SAVE per registrarla su cassetta.

Duronte la prava nan siamo riusciti a far partire il WordStor, leggendaria word praccessor dei bei tempi! Peccato, un pizzico di nastolgico ritorno ol passato ci avrebbe consolato...

Conclusione

Una scoperta questo emulatore! Aldilò di qualche errare, che merita maggiare opprofondimenta, abbiamo trovato questo progetta ben fatta, curato e supportato con una discreto documentaziane. Sicuromente un softwore irrinunciabile do chi lo macchina della Grundy l'ha posseduta davvero o da parte di quelli (io ne faccio parte) che colleziono mocchine virtuali per daderne dell'otmosfera di un tempo senzo aver l'incomodo dell'a ferroglio reale...

[L2]

Storia del Desktop Publishing

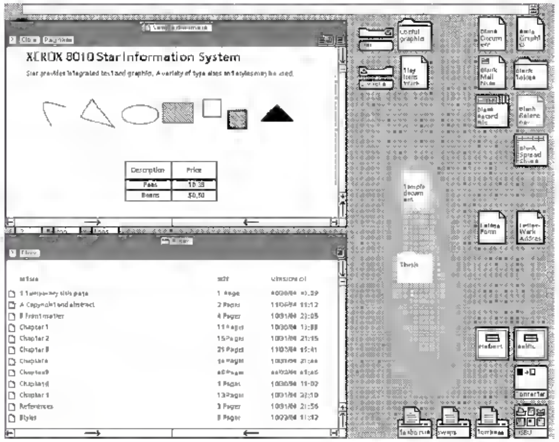


Fig.1 – La possibilità di disporre di un sistema grafico per interfacciarsi con l'operatore è essenziale per portare le tecniche di composizione dal banco di lavoro al computer.

DTP
Storia del Desktop Publishing

di Giavanni [jb72]

(porte 2)

Relazioni con l'editoria professionale, prima del DTP

E' bene tenere in cansiderazione che il mando prafessianale dell'editoria, fino ogli anni Ottonto, nan avevo subito un fartissima grada di infarmatizzazione: perlomeno non così mossiccio came a quello avvenuta in altri settari. Ovviamente i grossi editori (giornali, libri, riviste) nan erano privi di tecnalogie di un certo rilievo, mo il monda della tipografia ossalveva alle sue funzioni svalgenda una grande parte di lavara con sistemi mecconici e can un forte contributo monuole: grafico, composiziane, fotagrafio e anche gran parte della realizzazione dei testi venivono effettuoti manualmente (con sistema fotografico) e camunque salo con pochi contributi dell'elettranico. Questo soprattutto perché le attività più rilevonti erano svalte do grandi aziende specializzate che utilizzavana sistemi realizzati appasitamente e affrivana servizi ai quali patevana attingere aziende più piccale.

Davenda parlare della nascita di sistemi desktop per la campasiziane è inutile dilungarsi nell'analisi di quali sistemi venissera utilizzati. IBM, Linatran, VideaComp, Autalagic e altre aziende operanti anche nel settore CAD, offrivano sistemi professionoli per la campasiziane di libri, giarnali e riviste. I sistemi per la fotocompasizione elettranica si diffondano massicciomente sola a partire dagli anni Settanta. Tra le aziende può essere menzionoto almeno Atex che ebbe un particolare successo presso le testate giornalistiche attraversa sistemi basoti su mainframe ol quale venivono collegati spartani terminali. La parte hordwore oltamente specialistica permetteva di realizzare in mado outamatica la fotocompasizione e la stompo aveva una convenienza solo per tiroture piuttasta elevote da giustificare l'avvio dell'impianto.

Ritarnando ai ragionamenti precedentemente esposti è chiaro che lo possibilità di redigere dei buoni dacumenti da parte di un'azienda di medie dimensioni era malta limitato, per il singala utente addirittura impossibile. In ambita strettamente prafessianale, relativa alla praduziane di catalaghi e pagine pubblicitarie, la funziane del grafica avveniva secanda modalità estremamente artigianali mentre spessa, il lavaro di pubblicaziane, veniva svalta da aziende di servizi esterne e più datate di castasi mezzi speciolizzati. Infine, la piccola tipografia non dispaneva di alcuno tecnologia informatica e svolgeva una grande mole di lavoro ortigianale che veniva, anche in questo casa, compensato solo con una necessità di stampa "in serie".

In questo panorama l'avventa della possibilità di disparre di sistemi autonami per la campasizione e per la stampa di qualità risulto ancora più interessante. Oltre olle patenzialità offerte ol singolo utente (che soranno

oggetta di critica do porte dei prafessionisti), si apre effettivamente una scenaria commerciole malto promettente. Infatti la rivoluziane del DTP nou ho come obiettivo primorio l'utente di personal computer, ma lo realtò dello media e piccola industrio. I vantaggi attenuti dal singalo sano evidenti, ma soprattutto came "ricaduta" tecnalagica. La stessa, per quanta riguarda il grande mercato editariale, ci saranna importantissimi sconvalgimenti nelle madalità di aperare. Ma gli operatari del settare DTP avevana facalizzata came referente principale un mercato intermedia di utilizzatori, assolutamente più pramettente in termini economici ed in cui le trasformazioni tecnalagiche intradotte generarono una vera e propria rivoluzione.

In termini temparali questo processo ha avuto inizia versa la metà degli anni Ottanta (warkstotion Xerax) per poi estendersi capillarmente fina alle realtà più minute nel corso degli anni Novanta (personal camputer) fino all'inizia del nuovo millennio. In questo orco di tempo è ovvenuta una tatale informatizzaziane dell'intera settore: si sano susseguite delle trasfarmozioni organizzative molta profande sio nelle oziende del settore sia in quelle che castituivona il laro portofoglia clienti. Questo ha partato alla nascita di nuove realtà e alla diversa configurazione di quelle esistenti.

A questo punta, primo di entrore nel vivo dell'argomenta "Editoria da Scrivanio" necessito di essere menzionota un progetto di natevole importonza per l'argamenta: TeX è il saftware messa a punto da Danald Knuth nel 1978. L'illustre autare di "The Art af Camputer Programming" vol.I (1969) e val.II (1977) aveva individuata persanalmente l'esigenza di un saftware in grada di permettere a tutti di confezianare in mada altamente professianale un testa in grado di essere stampato attraversa tecniche tipografiche di alta qualità. Questo era possibile grazie alla trasformoziane dei sistemi di stompa e produzione, avvenuta propria nel lasso di tempa tra la stompa dei due volumi dello sua apera, da meccanici a digitali. Il progetta TeX consiste in un camplessa software open-source multipiattaforma, tuttora in sviluppo, che cansente di confezionare in modo unificato anche su computers di architetturo diversa, dei documenti di quolità professionale (giustificazione, coratteri, morgini, numeri di pogino, note, bibliogrofie, immagini oppure, ad esempia nei libri scientifici, complesse formule motematiche). Il saftware può funzianare, ed è stato utilizzato iu questo sensa, come elaboratare "batch" per interfacce grafiche a editor appositomente progettoti; utilizzondo appasiti marcatori è possibile "confezionare" un dacumento di testo da dare in pasto a TeX in mado che questa lo passa interpretare secondo le regole tipografiche per predisporre la stampa dei dacumenti.

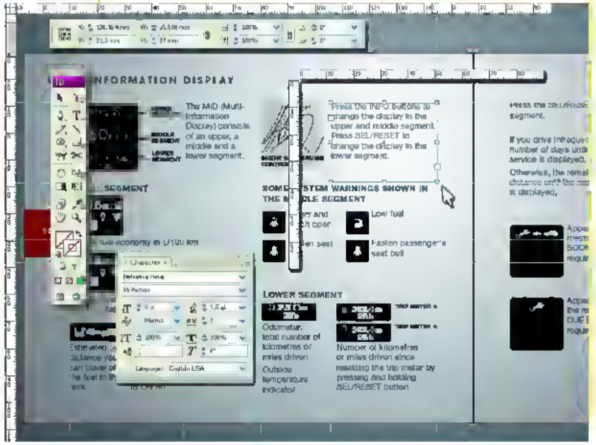
LaTeX (Language far TeX) è il linguaggia scirtta nel 1980 da Leslie Lamport, e largamente utilizzata in ambita scientifico, per scrivere in mado più efficiente i documenti per TeX ; utilizzando parale chiave e macro di camandi TeX, esso consente di utilizzare in maniera più pratica le safisticote tecniche operanti o "bosso livella" adoperote per la formattazione dei documenti da parte di TeX.

Per meglio camprendere il livello di accuratezza di TeX può essere molto illuminante la complessitò degli olgaritmi utilizzati per determinore una ottimole giustificazione e sillabozione dei testi. Con questi strumenti vengona normalmente scritti e camposti i libri anche ai nostri giarni.

(...continuo...)

[Jb72]

Fig.2 – la moderna produzione editoriale non può più prescindere dai sofisticati strumenti di impaginazione visuale ricchi di palette, strumenti e comandi per controllare ogni singolo elemento della pagina.



Terramex - The Cartoon Animation Game



Normalmente non ospitiamo recensioni di giochi. Non perché li riteniamo argomenti di serie B, tutt'altro! Il fatto è che ci sono già numerose iniziative editoriali sia cartacee che web-oriented che propongono il retro-gaming come argomento, per non contare la marea di siti dedicati. Alla redazione di Jurassic News manca inoltre una vera vocazione, anche se giochiamo anche noi con il computer, ora come un tempo.

Per fortuna l'amico Antonio Tierno ha pensato bene di colmare questa lacuna della pubblicazione inviandoci una dettagliatissima recensione di un titolo per Commodore 64.

Il suo articolo, davvero ben articolato, consiste nella desamina degli aspetti vari che caratterizzano il titolo in esame:

Il path del racconto, i personaggi del gioco, gli oggetti con i quali si interagisce, la grafica, il suono ed infine i controlli.

Alla fine, come tradizione viene fuori un voto che è la sintesi della recensione.

Primo approccio

"E' l'unico uomo che può salvare la Terra e uno di noi deve trovarlo!"

Questa volta voglio parlarVi di un vecchio (ma neanche troppo!) videogame che mi è particolarmente caro perché ad esso è legato il felice ricordo del mio approccio al Commodore 64, nonché di ore ed ore di sano divertimento. Inoltre rappresenta un ottimo esempio delle capacità grafiche e sonore del Commodore 64.

Terramex è un gioco di piattaforma/avventura con grafica cartoon-like sviluppato da Teque Software e pubblicato dalla Grandslam Entertainment nel 1987. Oltre che per C64/C128 è stato venduto anche per altre piattaforme, come spesso accadeva, quali Spectrum, Amstrad CPC, MSX, Atari ST e Amiga.

In realtà io sono venuto in possesso di una versione che veniva allegata ad una rivista di Bologna chiamata "Max Media" che proponeva periodicamente i migliori giochi prodotti per il Commodore 64 (facevano qualcosa di analogo anche per l'Amiga e per altre macchine). Quando acquistai il mio primo Commodore 64, o meglio, la mia famiglia (dopo un'opera di sfiancamento e insistenza da parte mia) decise di comprarmi il tanto desiderato Commodore 64, il venditore, a corredo del Commodore, mi regalò un numero di Max Media.

La rivista in genere si presentava con disco da 5,25" e 2 cassette (disco e cassette avevano lo stesso contenuto) per un totale

di 4 giochi. A quanto ricordo, in realtà il venditore non mi diede il disco da 5,25" - inutilizzabile dal momento che non avevo acquistato il floppy drive (costava quanto il Commodore 64, figuriamoci se la mia famiglia me lo comprava: già il Commodore 64 di per sé lo vedevano come un giocattolo troppo costoso"). In ogni caso Terramex era sul lato A della prima cassetta.



Storyline

Una meteora gigante minaccia di distruggere il pianeta Terra.

L'unico uomo che ha una soluzione per distruggere la meteora e così salvare la Terra è il prof. Eyestrain (chiaro gioco di parole sul nome Einstein) che però è scomparso da circa 20 anni, ovvero da quando il mondo scientifico aveva deriso la sua previsione, rivelatasi corretta, di una possibile collisione di una meteora con la Terra.

L'ultimo avvistamento di Eyestrain è stato presso un altopiano particolarmente ostile all'uomo: uccelli preistorici, piogge acide, serpenti velenosi e mutazioni orribili. Forse creazioni dello stesso prof. Eyestrain!

Il protagonista, che può essere scelto tra cinque intrepidi esploratori, parte così proprio da tale paesaggio alla ricerca del prof. Eyestrain. Durante il suo tragitto può e deve raccogliere oggetti (precedentemente abbandonati da altre spedizioni) che gli torneranno poi utili secondo necessità.

Ogni personaggio ha un elemento chiave necessario per completare la missione.

Durante il gioco vengono impartite al protagonista alcune istruzioni che vanno rispettate anche se a volte possono sembrare strane!

Personaggi

Il giocatore può scegliere il protagonista tra 5 personaggi:

1. Wilbur Fortisque-Smithe: inglese appassionato di cricket
2. Big John Caine: americano, amante dei cavalli
3. Herr Krusche: tedesco, adora la birra
4. Wu Pong: giapponese, gli piacciono le arti marziali e la



fotografia

5. Henri Beaucoup: francese, re dei monocilci

Non importa il personaggio scelto, tanto agiscono tutti allo stesso modo e gli oggetti ritrovati durante il cammino sono gli stessi! La differenza è un'unica schermata del gioco in cui bisognerà risolvere un puzzle differente dipendente dal personaggio.

Oggetti

Ci sono diversi tipi di oggetti che il protagonista può e deve usare per arrivare al prof. Eyestrain. Possiamo raggrupparli in 3 categorie.

1. Strumenti: oggetti abbastanza singolari che usati opportunamente possono servire anche a scopi diversi da quelli per cui sono stati ideati.

Per esempio il mantice (BELLOWS) viene usato per alimentare il fuoco, ma anche per far salire la mongolfiera. O ancora, la gruccia (COAT HANGER) viene usata – non si sa bene come! - alla fine dal prof. Eyestrain per il suo dispositivo salva-Terra.

Ce ne sono davvero tanti. Senza descriverli singolarmente per evitare di dilungarmi troppo sui dettagli, li riporto di seguito:

- *ACME EXPANDING BRIDGE (ponte istantaneo)*
- *ANTI-RADIATION PILLS (pillole anti radiazioni)*
- *ATOMIC PILE (pila atomica)*
- *ANVIL (incudine)*
- *BATTERY(batteria)*
- *BEER BARREL (barile di birra)*
- *CRICKET BALL (palla da cricket)*
- *CUP OF TEA (tazza di the)*
- *ENERGY CRISTAL (cristallo di energia)*
- *FLASHGUN (pistol laser)*
- *FLUTE (flauto)*
- *GUNPOWDER (LARGE, MEDIUM and SMALL)*
- *PARTY MANIFESTO (manifesto)*
- *RED BUTTON*





- SECRET FORMULA
- SILVER CROSS
- SILVER LINING
- SMALL GUNPOWDER
- SPURS
- SWITCH
- UNICYCLE

2. Trasporto: anche i mezzi di trasporto, necessari a volte per spostarsi da una zona all'altra dell'area di gioco, sono alquanto bizzarri. Se la mongolfiera (BALOON) necessaria per salire sulla montagna è abbastanza "canonica", il cestino (BUCKET) attivabile con interruttore e che rilascia il passeggero automaticamente è piuttosto singolare!

Gli altri oggetti che il protagonista può sfruttare per spostarsi sono:

- CANNON (cannone)
- LIFT (ascensore)
- SRING (molla)
- TELEPORT (teletrasporto)
- TRAMPOLINE (trampolino)
- UMBRELLA (ombrello)
- VACUUM CLEANER (aspirapolvere)

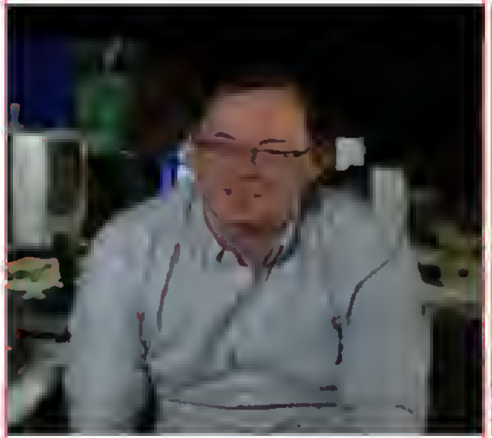
3. Nemici e pericoli: inutile dire che le insidie e i nemici che cercheranno di ostacolarci sono innumerevoli.

- ACID RAIN (Pioggia acida): cade dalle nuvole, ma la ritroviamo anche nelle caverne. Può essere un problema se ci troviamo in un passaggio stretto e magari dobbiamo anche saltare qualche fosso. Pericolosità: bassa/media.
- HEIGHTS (altitudine): l'altezza può essere un problema. Infatti il nostro eroe può saltare solo per un'altezza che è meno della metà di una schermata. Se prova a saltare da un'altezza maggiore rovinerà miseramente a terra. A meno di utilizzare l'ombrello! Pericolosità: alta.

- POISONOUS SNAKE (serpente velenoso): avvolto su se stesso, va evitato "incantandolo" con il flauto (oggetto che va raccolto). Pericolosità: bassa.
- PREHISTORIC BIRD (Uccelli preistorici) : minacciano il nostro eroe soprattutto all'inizio della sua avventura, dove ci sono ampie zone all'aria aperta. Una volta nelle cave e poi nei laboratori non ce ne sarà più l'ombra. Pericolosità: bassa.

- *RADIATION (radiazioni): in realtà le incontreremo solo in un punto del gioco. L'unico modo per ripararsi è fare uso della pillola anti radiazioni. Pericolosità: media.*

- *ROBOT: ce ne sono due nel laboratorio. Pericolosità: alta.*



Peter Harrap

- *STONE WORM (verme della roccia): non è ben chiaro che tipo di animale sia, probabilmente un vermone, forse un particolare esemplare di serpente o una bestia con tentacoli. In ogni caso se ne sta rintanato sotto una roccia per sbucare all'improvviso e, nel caso il suo tentativo vada a buon fine, uccidere il nostro eroe all'istante. Difficile capire quando attacca. Pericolosità: media.*



Shaun Hollingworth

- *MONSTERS (mostri): basta starne alla larga ed essi non si agiteranno. Se ci si avvicina troppo diventano fatali. Pericolosità: bassa.*

- *ELECTRIC STRAEM (Flusso elettrico): lo si incontra prima di raggiungere il professore. Per superarlo bisogna applicare la lezione imparata dalla formula segreta.*
Pericolosità: media.

- *CANNON (Cannone): è uno strumento necessario per avanzare nell'avventura, ma usato male può gettare il nostro eroe nell'acqua o contro le rocce della montagna. Pericolosità: alta.*

- *WATER (acqua): sembra strano ma il nostro eroe, sebbene sia un esploratore che si è offerto volontariamente per recuperare il prof. Eyestrain, non sa nuotare! In ogni caso basta stare lontano dall'acqua. Pericolosità: media.*



Ben Daglish

Grafica e audio

Grafica e audio

Il codice del gioco è stato scritto da Peter Harrap (autore del noto "Monty Mole") e Shaun Hollingworth (chi no ha giocato a "Toobin"?), mentre la colonna sonora è di Ben Daglish - musicista, compositore ed autore di molte colonne sonore dei videogiochi anni '80 (bellissima quella di "The last ninja").

La grafica è cartoon-like, chiara, semplice e con cui è facile interagire. Il background scorre in modo fluido e gli scenari sono vari e ben costruiti. Sono stati curati bene anche i particolari: simpatico il modo in cui il protagonista scuote la testa quando si prova a farlo volare giù da un dirupo!

La musica, composta come detto da Ben Daglish, è una specie di marcia semi-allegra che aggiunge un'atmosfera di mistero e di inquietudine al gameplay del gioco. Sicuramente senza tale musica il gioco non avrebbe riscosso lo stesso successo.





Controlli

I controlli da utilizzare sono i seguenti (oltre ovviamente all'amato joystick):

Sinistra Z
Destra X
Sopra P
Sotto L
Salta Space
Spostarsi a sinistra 1
Spostarsi a destra 2
Cambia oggetto S
Pensa T
Musica On F1
Musica Off F3
Esci Shift



Giudizio

Se proprio vogliamo trovare un difetto a Terramex, possiamo affermare che l'unica pecca è la sua difficoltà nell'avanzare tra i vari livelli. Non c'è modo di salvare i progressi, come spesso avveniva per i giochi del Commodore 64, e le vite a disposizione per arrivare a recuperare il prof. Eyestrain sono soltanto 3. E non è difficile sbagliare un salto e precipitare giù da una nuvola! Inoltre alcuni rebus devono essere risolti nel corretto ordine, senza la possibilità di tornare indietro!

In sostanza bisogna raccogliere e usare tutti gli oggetti nell'ordine corretto per raggiungere poi il prof. Eyestrain che richiederà 6 oggetti per creare il deflettore necessario a scongiurare l'impatto tra l'asteroide e la terra. Ecco l'ordine in cui fornire gli oggetti al prof. Eyestrain:

1. *Secret Formula*
2. *Coat Hanger*
3. *Battery*
4. *Atomic Pile*
5. *Red Button*
6. *Cup of Tea*

Dopo aver fornito al prof. Eyestrain gli oggetti da lui richiesti, si vedrà rimbalzare via la meteora e la Terra sarà salva!

Quando giocavo a Terramex (oltre 20 anni fa!), il gioco si bloccava nel punto in cui bisognava usare la mongolfiera: ricordo il freeze dello schermo e la mia attonita delusione!

Purtroppo il problema era si-



stematico: sicuramente un problema nella produzione della cassetta, sebbene sulla rivista gli autori si vantavano chiaramente del fatto che loro prendevano i master direttamente dalla casa produttrice ed effettuavano tutte le operazioni di produzione dei media nella maniera più diligente possibile, a differenza di alcuni titoli da Edicola che copiavano spudoratamente tanti titoli ignorando del tutto diritti di autore e copyright (sappiamo tutti a cosa si riferissero!). Purtroppo non avevo un floppy-drive, che ricordo costava uno sproposito all'epoca!

In ogni caso, sarà stata l'ambientazione del gioco, sarà stata la colonna sonora, oppure sarà stato il semplice fatto che ero solo un bambino, il gioco mi sembrava misterioso e appassionante. E nonostante sapessi che il gioco si bloccasse ci continuavo a giocare!

Dopo tanti anni, grazie ad un emulatore, ho finalmente scoperto come andava a finire. Ma forse è stato meglio così: il fatto che non potevo sapere cosa ci fosse in fondo rendeva la cosa ancora più affascinante!

Per farla breve, se dovessi esprimere un voto, senza dubbio gli darei 10! So che guardando la tabella dei giudizi riportata qui sotto i conti non tornano! Probabilmente Terramex non merita il voto che gli ho dato, ma glielo devo, non per la grafica o il suono o la giocabilità, quanto piuttosto per la magia che ha creato nella mia immaginazione!

[At]

8 — **GRAFICA - 8/10**
La grafica cartoon-like ben fatta rende il gioco accattivante.

9 — **AUDIO - 9/10**
La colonna Sonora di Ben Daglish non ha età! E' abbastanza complessa e ben studiata. Sicuramente è ciò che rende Terramex un TOP game.

7 — **GIOCABILITA' - 7/10**
Con sole 3 vite a disposizione e tanti rompicampi da risolvere durante il tragitto alla ricerca del prof. Eyestrain, Terramex può risultare frustrante. Ma di sicuro non ripetitivo!

8 — **TOTALE**

Re.Bit magazine



I siti Web che trattano come argomento il retro computing, sono molto numerosi, penso che ne conveniate. Lasciamo perdere il discorso sulla frequenza di aggiornamento, sull'originalità dei contenuti e sull'impostazione. Sta di fatto che sono più numerosi di quanto uno si aspetterebbe considerando la limitata platea di persone che si occupano attivamente di vecchie macchine di calcolo.

Ancora più numerosi sono i siti Web che raccolgono appassianati di retro gaming. E che la pratica del rivivere le "vecchie avventure ludiche" sia più diffusa e seguita del retro computing stesso, lo testimonia il fatto che per questo comparto ci sono anche delle riviste stampate e vendute a pagamento in edicola. Il Web poi ne è letteralmente invaso (esagero, ma un po' è così!).

Mi sono chiesto, ed ho chiesto agli amici, cosa attiri così tanto il vecchio arcade mentre, ad esempio, non attira così efficaciemente il vecchio BASIC o il primo CAD su PC o altro...

Apparentemente nessuno ha la risposta certa! Accontentiamoci quindi di prenderne atto e di rendere omaggio alle iniziative che si propongono la realizzazione di periodici focalizzati sull'argomento.

Oggi parliamo di Re.Bit, una rivista periodica realizzata da un gruppo di appassionati che la rende gratuita sul Web all'indirizzo che è facilmente ricavabile da un motore di ricerca.

In qualche modo Re.Bit è una sorta di Jurassic News specializzata sui giochi, anche se non vogliamo tacciare di qualche "ispirazione" gli amici che la curano con passione e, apparentemente, con una invidiabile disponibilità di tempo libero.

Uscita a cominciare dal 2010 è, nel momento in cui scrivo, arrivata al numero 7, la rivista si propone di seguire il ricco comparto dei videogiochi d'annata, disponibili sui principali home e sulle console che hanno fatto la storia.

Il sito Web è aggiornato costantemente e i redattori trovano il tempo per far uscire anche una newsletter quasi settimanale.

Non entro nel merito dei contenuti (non è il mio campo), ma mi pare di poter affermare che questi amici hanno preso molto sul serio la loro iniziativa.

Non cito i nomi delle persone coinvolte, che potete ricavare da soli visitando e registrandovi al sito o leggendo la presentazione dei redattori presente in ogni fascicolo.

Non vi resta quindi che dare un'occhiata di persona e proverete tanti spunti interessanti anche per chi non ha proprio il video gioco nel sangue.

[Sn]


Jurassic News coming soon
Appuntamento con
Jurassic News
n. 47
il prossimo
Maggio